



Jogos estáticos e dinâmicos

Olá, Alunos! Bem-vindos a nossa disciplina de Teoria dos Jogos.

Muito bem pessoal! Sabemos que o desenvolvimento de um jogo digital é um processo baseado em um ecossistema complexo multidimensional; no entanto, a trajetória do ciclo criativo é um processo baseado na própria ludicidade do ato (isto é, o lúdico ao criar uma experiência subjetiva). Além disso, observamos que existem elementos fundamentais no processo de criação de um jogo (pelo menos, na perspectiva da teoria dos jogos); pois, trata-se, à primeira vista, de um âmbito complexo e baseado nas interações estratégicas.

Sendo assim, nesta aula, vamos discutir a respeito dos Jogos estáticos e Dinâmicos.

Vamos lá?

Jogos Estáticos e Dinâmicos

Antes de prosseguirmos, realize a leitura a seguir:

“Uma suposição implícita na teoria dos jogos é que o jogo que está sendo jogado é de conhecimento comum entre os jogadores. A expressão "informações incompletas" se refere a situações em que alguns dos elementos do jogo (por exemplo, as ações disponíveis para os jogadores

os resultados possíveis, as preferências dos jogadores, etc.) não são de conhecimento comum. Em tais situações, o conhecimento e as  ções dos jogadores sobre o jogo precisam ser parte integrante da descrição da situação (BONANNO, 2018, p. 483).

Em seguida, analise novamente a figura a seguir:

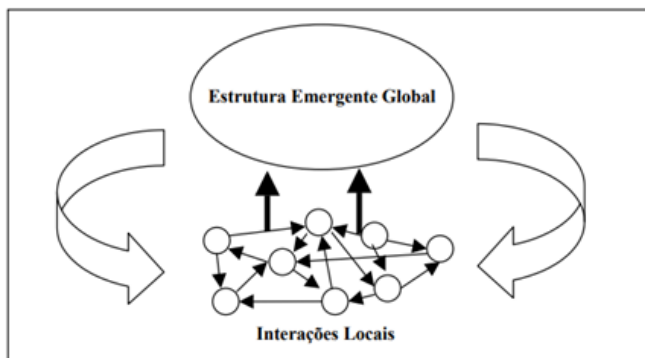


Figura 1. Comportamento dos Jogadores.

Agora, vamos lembrar que:

Estamos supondo que os jogadores são racionais.

Embora seja temário fazer generalizações, para a Teoria dos Jogos, a racionalidade é um pressuposto, logo, estamos supondo que os jogadores são racionais. No entanto, embora o ecossistema de um jogo seja baseado em um ciclo de vida formal, em que o produto é um meio para a ludicidade; a escolha do jogador, por outro lado, é baseada em interações locais (com os elementos do jogo ou no conflito com outros jogadores) (FIANI, 2009; CÂMARA, 2011)

Mas, se o ecossistema de um jogo é um âmbito complexo e baseado em um ciclo de vida, qual é a influência da teoria dos jogos na concepção do jogo? O propósito dos conceitos da teoria dos jogos estudados até agora

é auxiliar o processo criativo, não pela perspectiva da dimensão econômica, política ou militar; mas, pela dimensão de um profissional  que precisa compreender que o processo criativo é multidimensional, no qual uma grande variedade de conhecimentos estão envolvidos.

- Projetando a mecânica básica do jogo;
- Desenhando o equilíbrio da experiência lúdica;
- Planejando a jogabilidade ao longo do jogo;
- Escrevendo o documento de design para o jogo;
- Acompanhar o processo de desenvolvimento do jogo (além de corrigir eventuais problemas no processo criativo).
- etc...

Mas, e na perspectiva da teoria dos jogos? Teríamos um game designer que trabalharia com os mesmos pontos supracitados; mas, agora, teria subsídios para compor uma experiência lúdica baseada nas interações entre os indivíduos e os elementos do jogo (sobretudo no que diz respeito à racionalidade dos jogadores). Assim, teríamos:

-

Uma mecânica que leva em consideração as interações estratégicas entre os jogadores (ou o jogador e os elementos do jogo); 



Um balanceamento baseado na motivação intrínseca do jogador;



Um planejamento para a jogabilidade baseado na interpretação do meio (racionalidade do jogador);



Um documento de design para o jogo com os parâmetros necessários para compor o processo criativo (baseado no equilíbrio das interações estratégicas). etc

Continuando...

Temos a racionalidade e a irracionalidade como um processo transitório (um estado), e não como uma premissa imutável (FILHO, 2003; SANTOS, 2018). A racionalidade de um jogo dinâmico é baseada na premissa de que o próximo jogador tem conhecimento da tomada de decisão (estratégia ou jogadas) de seu antecessor (da jogada do agente anterior a sua) (SCHELL, 2008). Por outro lado, a racionalidade de um jogo estático é baseada na simultaneidade das jogadas (pois a tomada de decisões é simultânea)

Lembre-se: um jogo digital é uma dimensão multifacetada!

Atividade extra



Leia o capítulo 10, 11 e 12 do livro: A Arte de Game Design

Editora: Elsevier Autor: Jesse Schell

ISBN: 10: 8535241981 / ISBN-13: 978-8535241983

Referência Bibliográfica

CÂMARA, Samuel Façanha. **Teoria dos jogos**. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/UFSC, 2011, 92p.

FIANI, R. **Teoria dos Jogos**: com aplicações em economia, administração e ciências sociais. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

FILHO, Galvas Milléo. **Simulação computacional de estratégias competitivas no comércio com aplicação da teoria dos jogos**. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, Florianópolis, 2003.

SANTOS, Cleverton Souza. **Introdução à Teoria dos Jogos para o Ensino Médio**. 2018. 178 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2018.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**: A book of lenses. Boca Raton
– fl: CRC Press, 2008.



Ir para questão